

O PAPEL DO DESIGN NA EDUCAÇÃO INFANTIL: música, dramatização e animações com cantigas de roda

THE ROLE OF DESIGN IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION: music, dramatization, and animations with nursery rhymes

SALES, Edson Nascimento; Mestre; Universidade Federal da Bahia
ensales@ufba.br

SILVEIRA, Carina Santos; Doutora; Universidade Federal da Bahia
carinassilveira@gmail.com

MARIÑO, Suzi Maria Carvalho; Doutora; Universidade Federal da Bahia
suzimarino@gmail.com

Resumo

A partir do desenvolvimento tecnológico e científico, é possível perceber o surgimento de algumas necessidades humanas, enquanto outras entram em desuso. Assim, o ambiente educacional vivencia a necessidade de revisar estratégias educacionais para acompanhar os rumos sociais. Discute-se sobre o ensino, suas ferramentas e sua contribuição para formação dos aprendizes. A presente pesquisa traz uma revisão de literatura investigando como música – com recorte na cantiga de roda – e dramatização podem ser utilizadas como ferramentas pedagógicas, explorando seus efeitos no desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças. Propõem-se, em nível teórico, oportunidades de design para integrar princípios emocionais na elaboração de animações educacionais com cantigas de roda e orientar designers que atuam nesse tipo de projeto. As reflexões traçam conexões entre designers e educadores para desenvolver animações que potencializem o uso de cantigas de roda como ferramenta na educação infantil, mostrando o design como um potencial agente colaborador.

Palavras Chave: design; animação educacional; cantiga de roda.

Abstract

Technological and scientific advancements reveal emerging human needs while others become obsolete. Consequently, the educational environment faces the necessity to revise strategies to keep pace with social trends. Discussions revolve around teaching methods, tools, and their impact on learners' development. This research reviews literature exploring how music—specifically nursery rhymes—and dramatization can serve as pedagogical tools, examining their effects on children's cognitive and emotional growth. It theoretically proposes design opportunities to incorporate emotional principles into educational animations featuring nursery rhymes and guide designers working on such projects. The reflections establish connections between designers and educators to develop animations that enhance the use of nursery rhymes in early childhood education, positioning design as a potential collaborative agent. This approach demonstrates how design can contribute to innovative educational practices.

Keywords: design; educational animation; nursery rhymes.

1 Introdução

A educação infantil é uma fase crucial para o desenvolvimento holístico das crianças, abrangendo aspectos cognitivos, emocionais e sociais. Diversas metodologias pedagógicas têm sido implementadas para potencializar esse desenvolvimento, destacando-se a utilização da música e da dramatização como ferramentas lúdicas e educativas. Este artigo explora as contribuições dessas práticas para a aprendizagem na educação infantil e discute o papel do designer na criação de materiais pedagógicos inovadores que integrem esses elementos.

A música é amplamente reconhecida por sua capacidade de estimular o desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças. Segundo Lima (2014), a música não apenas contribui para o desenvolvimento mental, mas também oferece estímulos emocionais, sociais e expressivos. A repetição e o prazer em cantar facilitam a memorização e a compreensão dos conteúdos.

Além disso, a música desempenha um papel significativo na socialização das crianças. Mödinger et al. (2012) destacam que a música promove a integração dos alunos em atividades coletivas, fortalecendo os laços sociais e colaborativos. A prática musical em grupo, como em coros ou bandas escolares, desenvolve habilidades de trabalho em equipe e disciplina, fundamentais para a formação social das crianças. Lima (2014) acrescenta que a música facilita a criação de vínculos afetivos entre professores e alunos, tornando o ambiente escolar mais acolhedor e propício ao aprendizado.

A dramatização, por sua vez, é uma prática lúdica que explora a criatividade e a expressão emocional das crianças. Ferraz e Fusari (1993) observam que a dramatização permite que as crianças internalizem conhecimentos de forma significativa, ao mesmo tempo em que desenvolvem habilidades expressivas e sociais. As atividades de dramatização incluem desde simples brincadeiras de faz de conta até apresentações teatrais mais elaboradas, todas com o potencial de enriquecer a experiência educativa. A prática da dramatização está alinhada com as recomendações dos *Parâmetros Curriculares Nacionais para a educação infantil* (Brasil, 1998), que sugerem o uso de atividades teatrais para promover a expressão artística e a socialização.

As cantigas de roda são um exemplo de como música e dramatização podem se complementar na educação infantil. Essas atividades tradicionais combinam poesia, música, dança e encenação, oferecendo uma experiência de aprendizagem rica e multifacetada. O brincar é uma necessidade fundamental para o desenvolvimento infantil, permitindo que as crianças explorem e compreendam o mundo ao seu redor de maneira lúdica e significativa.

No contexto da criação de materiais pedagógicos, o papel do designer é crucial. O designer pode desenvolver recursos educacionais que integrem música e dramatização de maneira inovadora e eficaz. Um exemplo prático dessa integração é o desenvolvimento de animações educacionais baseadas em cantigas de roda. Esses materiais motivam os alunos e fortalecem os laços afetivos entre educadores e educandos, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais envolvente. A aplicação de princípios emocionais no design desses materiais pode transformar a experiência educativa, tornando-a mais atraente e significativa para as crianças.

Diante desse contexto, levanta-se a seguinte questão: como os estudos em design podem orientar a aplicação de cantiga de roda em desenhos animados – que atraiam atenção e cativem os alunos – usados como ferramenta na educação infantil? Sob essa inquietação, a presente pesquisa traz uma revisão de literatura que investiga como a música e a dramatização podem ser utilizadas de na educação infantil a fim de descrever – em nível teórico e qualitativo – como o design pode

contribuir para a criação de materiais pedagógicos com cantigas de roda que integrem essas práticas. Assim, buscou-se pesquisas sobre o tema que possam reunir conceitos e posicionamentos que agreguem para as reflexões. Recorreu-se também a relatos de experiência no formato de entrevistas semiestruturadas com duas educadoras que se disponibilizaram participar da pesquisa visando coletar práticas e estratégias para utilizar essas ferramentas lúdicas no ensino. O resultado foi alcançado através da reunião das evidências coletadas, discutindo a respeito dos conceitos e teorias localizadas para a questão estudada. Ao concluir, disponibilizou-se uma organização dos tópicos discutidos a fim de oferecer como reflexão para criação de animações com cantigas de roda.

2 A música e a dramatização como ferramentas para a educação infantil

Os vídeos, jogos e atividades recreativas são alguns dos recursos muito utilizados na educação infantil para a aprendizagem e para o estímulo da linguagem visual e motora. Sobre esse aspecto, é interessante lembrar o papel de mediador que tem o educador. Aqui, Fantin (2009, p. 39) argumenta a necessidade de o professor ter proximidade com essas linguagens para possibilitar tal prática; em outras palavras, a autora questiona “[...] como o professor vai fazer mediações se não possui essas experiências culturais e se não interage com as diversas linguagens da cultura e suas produções?”. Isso chama a atenção para a capacitação do professor, devendo este lecionar através da linguagem em que está habilitado e domina.

A música é considerada um dos caminhos para a educação. A partir dessa ferramenta, o educador tem a possibilidade de estimular o desenvolvimento da oralidade e noções básicas para a composição cognitiva. Em entrevista direta ao autor da presente pesquisa, a educadora Andréa da Silva¹ relata sua experiência ao utilizar a música. Uma estratégia aplicada por ela é abordar letras que contenham algum tipo de instrução, por exemplo, músicas que ensinam a contar números ou a conhecer o nome das partes do corpo. Segundo a entrevistada, as crianças gostam de cantar, aprendem a música pela repetição e descobrem algo novo a cada execução da letra.

A literatura corrobora com essa estratégia. Lima (2014), inclusive, afirma que, além do desenvolvimento mental, a música também pode auxiliar para os estímulos emocionais, sociais e expressivos. Isso se dá pelo fato de o envolvimento ser algo além da mera execução musical; é possível ouvir, dialogar sobre e ainda criar novos sons e versos como instrumento de criatividade. As afirmações de Mödinger e colaboradores (2012a) apontam o caráter socializador que a música pode proporcionar dentro do ambiente escolar, pois é típico do ser humano essa integração por meio das canções, via de exemplo as festas e cerimônias, ambientes de confraternização nos quais a música é peça-chave para o coletivo. Pensamento afim é apresentado por Lima (2014, p. 65), conforme consta a seguir:

[...] a música se mostra um instrumento de incorporação de conceito normas e valores como também da criação de vínculos tanto entre crianças e professores através do desenvolvimento da linguagem oral, como também entre as próprias crianças.

Como visto, a música oferece significantes colaborações ao ensino. Através dessa ferramenta, a criança poderá trabalhar seus elementos por meio de atividades lúdicas que trazem eficiência na aprendizagem infantil. Vale ressaltar que o contato com a música não fica restrito ao ambiente educacional. Meireles e Leone (2011) alertam que o educador precisa também estar

¹ Entrevista concedida em fevereiro de 2017 na cidade de Salvador, Bahia. Andréa Loreto Rocha da Silva é professora atuante na educação infantil, formação em Magistério, licenciatura em Desenho e Plástica, pós-graduação em Psicopedagogia Institucional e Hospitalar. Seu público é constituído por crianças de dois a oito anos.

atento às relações musicais que o aprendiz traz dos espaços fora dos limites escolares, tanto que sugerem atividades para explorar esse universo e trabalhar a música em sala de aula, tais como brincadeiras de roda, jogos teatrais, experimentação musical, entre outros.

A dramatização é um elo em comum entre as atividades musicais propostas por Meireles e Leone (2011) e outros autores na literatura, como Mödinger e colaboradores (2012b) e Ferraz e Fusari (1993). Todos defendem a prática lúdica através do “faz de conta”, alegando ser uma característica típica da infância, podendo ser praticada pela criança separadamente ou em grupo, atuando para si próprias ou para outros observadores. Mödinger e colaboradores (2012b) relatam ser um recurso bastante utilizado tanto para fixar conhecimentos quanto para trabalhar datas comemorativas, como Páscoa, Dia das Mães ou Dia do Índio. Porém, também advertem que dramatização não precisa estar sempre vinculada aos conteúdos da escola, e sim é um meio de dispor às crianças momentos lúdicos que permitam explorar a criatividade e o prazer.

Já Meireles e Leone (2011) complementam trazendo as brincadeiras de ciranda como ótima opção para aliar música e dramatização no aprendizado infantil. Vale frisar que a dramatização na educação não está restrita às atuações de textos pré-escritos, como ocorre no teatro e na execução do roteiro literário. As atividades lúdicas podem até seguir um elemento textual, porém não será sempre o ponto primordial. Em função disso, os autores Meireles e Leone (2011) apontam a utilização de brincadeiras cantadas e parlendas como facilitadores para o aprendizado e a ligação educador-educando através do lúdico. Ao cruzar tais argumento com os relatos de experiência da professora entrevistada Andréa da Silva, há uma confirmação quando a entrevistada indica que a criança gosta das cantigas e apreciará cantá-las, mas será muito mais proveitoso e interativo se o professor estimular o uso de chapéu feito de papel e sair marchando e cantando pela sala. Por esse motivo, é construtivo voltar as atenções para a cantiga de roda. O tópico a seguir se debruçará sobre essa cultura sua posição dentro da educação infantil.

3 As cantigas de roda dentro da educação infantil

A literatura encara o brincar como uma necessidade para o desenvolvimento infantil, pois é através das brincadeiras que a criança expõe seu estado emocional e motor, além de que possibilita descobrir o mundo e incentiva a organização social, conforme aponta Galvão ([200-]), citado por Santomauro (2008):

Essa é uma fase de ampliação do universo de informações: a mamãe é vencedora, o papai é motorista, o herói preferido voa, o livro de histórias fala de uma princesa bonita e corajosa. O meio de processar e assimilar tantos assuntos – enfim, encher o mundo – é brincar de faz-de-conta.

A complexidade da fantasia criada depende das experiências já vividas. Por isso, é fundamental oferecer ambientes ricos em possibilidades.

Dentre as atividades referidas pelas autoras, podem-se citar jogos de faz de conta, jogos de tabuleiro, jogos didáticos e atividades corporais. As cantigas de roda se encontram aqui como uma linguagem típica da infância. São consideradas atividades completas, pois unem poesia, música, dança e dramatização de maneira tal que as crianças brinquem com as essas canções em uma ação de entrega, de alegria e de intensidade.

Improvisação de histórias musicadas é um dos caminhos utilizados por professores em salas de aula na educação infantil. Na mesma direção, seguem muitas das cantigas infantis, que, na

verdade, são contos musicados breves. A estrutura das letras se baseia em duas ou três estrofes que alternam rimas em seus versos.

É de se considerar também que, dentre todas as diferentes preferências possíveis que as crianças podem ter, as cantigas proporcionam maior probabilidade de servir como interesse comum dentro de um grupo. Essa condição favorece a elaboração de atividades que visam o coletivo, permitindo a construção do convívio social e a expressão de emoções. Vale ressaltar a compatibilidade de tais características com alguns requisitos previstos nos *Parâmetros Curriculares Nacionais para a educação infantil* (Brasil, 1998) para seleção de conteúdos. Dentre eles, estão:

- conteúdos que favoreçam a compreensão da arte como cultura, do artista como ser social e dos alunos como produtores e apreciadores;
- conteúdos que valorizem as manifestações artísticas de povos e culturas de diferentes épocas e locais, incluindo a contemporaneidade e a arte brasileira;
- conteúdos que possibilitem que os três eixos da aprendizagem possam ser realizados com grau crescente de elaboração e aprofundamento. (Brasil, 1998, p. 51).

É interessante notar que outras características expostas anteriormente também se enquadram, como o contexto das letras para contato com manifestações culturais de diferentes épocas e a flexibilidade das atividades para atender mais de um eixo de aprendizagem. Isso demonstra o quão completas podem ser as atividades que envolvem cantigas na educação infantil.

Ao levar em conta que as cantigas de roda é um elemento cultural encontrado em diversas localidades e sociedades – cada uma com sua singularidade –, a visão de Lima (2014) considera essa característica fundamental para enquadrar o cancionário infantil como uma das maiores formas de expressão humana, o que justifica sua grande presença na educação infantil. No âmbito das atividades lúdicas, os pais e responsáveis, desde muito cedo, tornam as cantigas presentes no desenvolvimento da criança e acabam estimulando, mesmo que tacitamente, a percepção auditiva, abrindo as possibilidades para a fantasia e outras atividades criativas. Lima (2014) ainda explica que o papel da escola é trabalhar em conjunto com esses atos familiares para também desenvolver a linguagem, a interpretação e a sociabilização através das cantigas. Os *Parâmetros Curriculares Nacionais para a educação infantil* (Brasil, 1998, p. 30-31) confirmam o ponto de vista acima exposto e reforçam a recomendação:

A cultura popular infantil é uma riquíssima fonte na qual se pode buscar cantigas e brincadeiras de cunho afetivo nas quais o contato corporal é o seu principal conteúdo, como no seguinte exemplo: ‘Eu Conheço um jacaré que gosta de comer. Esconda a sua perna, senão o jacaré come sua perna e o seu dedão do pé’. Os jogos e brincadeiras que envolvem as modulações de voz, as melodias e a percepção rítmica – tão características das canções de ninar, associadas ao ato de embalar, as brincadeiras ritmadas que combinam gestos e música – podem fazer parte de sequências de atividades. Essas brincadeiras, ao propiciar o contato corporal da criança com o adulto, auxiliam o desenvolvimento de suas capacidades expressivas.

Dessa forma, é relevante notar que uma cultura tradicional da infância, no caso das cantigas de roda, ao mesmo tempo que aparenta tão natural e descompromissada, se torna tão essencial na sua existência. O grande conjunto de músicas perdura ao longo das épocas no imaginário humano, transmitidas de geração em geração, auxiliando, assim, a educação e fornecendo subsídios para a convivência das crianças durante o curso da vida.

Toda essa discussão trazida sobre educação, estratégias metodológicas e ferramentas de aprendizado se faz importante para contextualizar um designer que venha a atuar nesse âmbito. Para fins da presente pesquisa, admite-se que o designer é capaz de atuar colaborando com suas

aptidões de planejar, desenvolver e oferecer soluções para o ambiente educacional. É possível citar que um *site* bem apresentável e fácil de usar é consequência do design *web*; que um reconhecido logotipo é consequência do design gráfico; que um funcional aparelho eletrônico é consequência do design de produto; um bom material educacional para a educação infantil que aplique a música por meio das cantigas de roda pode ser concebido através da colaboração de um designer. Para esse fim, o profissional de design não precisa necessariamente formação em educação, mas sim possuir conhecimentos prévios, como as ideias discutidas no presente tópico, de maneira a fundamentar sua atuação dentro de possíveis projetos.

4 Animação como recurso educacional para apresentar cantigas de roda

A animação aparece aqui como recurso tecnológico disponível de grande potencial para a educação infantil. Duran (2010) relata propostas como o projeto Juro que Vi, da Empresa de Mídias da Prefeitura do Rio de Janeiro (Multirio) e o projeto Animaescola, do evento Anima Mundi, além de iniciativas autônomas de professores, proporcionando ações pedagógicas que utilizam a animação como auxiliar do ensino. É uma maneira de associar a atividade educacional com a realidade sendo configurada pelas novas gerações.

Essas animações são um meio de produzir conteúdo em educação que tem feito com que materiais didáticos presentes em suportes físicos, como livros, migrem para suportes virtuais. Seu caráter fornece excelência na maneira que se adequam a diferentes temas, os sons juntos com imagens em movimento apresentam de maneira lúdica histórias e conteúdos presentes no roteiro. Personagens e cenários podem ser elaborados para atender diretamente à proposta do conteúdo. Duran (2010) relata que as técnicas de animação facilitam essa utilização e codificação, tornando sua utilização mais favorável.

Além disso, Alves (2012) cita o estudo de Mayer (2007) apontando para a tendência de alcançar maior aprendizado quando mais de um canal – entre o visual, verbal e sonoro – é alvo de estímulos. “O uso de recursos multimídia, para esse autor, figura como um reforço para a aquisição de uma informação e como possibilidade de melhor construção do conhecimento.” (Alves, 2012, p. 43). A literatura aponta que essa capacidade permite à animação seduzir os jovens pela ludicidade e pela aproximação com suas experiências vivenciadas, prendendo a atenção para os pontos importantes da comunicação transmitida, conforme se pode verificar no trecho abaixo:

[...] cinema, TV, vídeo, computação e mais recentemente os games. Estes veículos de linguagem seduzem os jovens por meio de vários fatores, seja pela verossimilhança com o real, por uma realidade alegórica, ou pela ludicidade, estes atualmente já fazem parte do dia-a-dia dos educandos, agora cabe a escola, compreender e usufruir pedagogicamente destes artifícios. [...] A animação através de suas diversas tecnologias de veiculação fornece um aparato a mais para transmissão de conteúdos e saberes, aproximando os alunos do conhecimento por seus códigos e signos facilmente perceptível à medida que são abordados, trazendo ao alcance dos jovens, fatos e dados normalmente não percebidos por eles, mesmo já tendo a experiência de ver filmes de animação, seja na tela de cinema ou da TV. (DURAN, 2010, p. 99).

Esse ponto de vista se adequa bem ao contexto das crianças nativas digitais², tendo em vista que são acostumadas a um mundo repleto de imagens constantemente mutáveis, pois há a

² Dentro da pesquisa de Koch e Tozatti (2015), as autoras destacam as gerações mais recentes e a definição de nativos digitais, pois trata-se de crianças que já nascem rodeadas de recursos tecnológicos e se tornam íntimos de computadores, aparelhos eletrônicos, jogos, entre outros.

possibilidade de se sentirem mais próximas das animações se comparado ao texto escrito utilizado na educação tradicional. Koch e Tozatti (2015) reforçam o pensamento ao citar Cosenza (2011), alegando serem mais confortáveis as imagens dinâmicas para essa nova geração, já que os textos não causam tanto encanto quanto.

Com esse tipo de abordagem, o maior beneficiado será o próprio aluno por conta da possibilidade de otimizar o ambiente de aprendizado, tendo em vista o diálogo com os educadores sobre como produzir e utilizar novas animações educacionais. Além disso, permitir também equilibrar seu uso com as demais metodologias, o que é importante, já que não se trata de uma substituição, mas sim uma aliança a favor da constante melhoria dentro do processo educacional.

Em se tratando das cantigas de roda, já foi descrito anteriormente que são consideradas expressões típicas da cultura infantil e bastante úteis para a formação da criança na educação. Com esse tipo de manifestação traduzidas para a mídia audiovisual, como os desenhos animados, os educadores possuem mais uma opção disponível de apresentar essas músicas tradicionais da infância para as gerações nativas digitais. É possível até mesmo proporcionar novas leituras para essas brincadeiras, além de mais uma porta de entrada para trabalhar os conteúdos em aula.

A importância do lúdico em educação já foi também pontuada anteriormente. Trabalhar essas novas leituras para as brincadeiras tradicionais da infância a fim de propagá-las está em concordância com a literatura, a exemplo de Kishimoto (2013, p. 159, grifo do autor):

Brincadeiras do passado reproduzidas pela oralidade continuam a existir em novos formatos, na televisão, nos livros, nos jogos eletrônicos, *video games*, na internet. Mudam as formas de transmissão, os conteúdos, mas continuam as estruturas antigas de brincadeiras.

Sobre esse aspecto, nota-se que a maioria das cantigas de roda permanece na memória coletiva por conta da oralidade e, conseqüentemente, da musicalidade que o cancionário infantil oferece. Portanto, a primeira opção de trabalho está na própria música. As animações com cantigas de roda apresentam essas músicas para as crianças e o educador poderá desenvolver, a partir disso, uma abordagem.

Ponderando os conteúdos percorridos, as animações com cantigas de roda na educação partem de uma intenção para trabalhar a matéria. A maneira como a estratégia é desenvolvida está relacionada com os valores que cada educador carrega e a motivação necessária para atrair a atenção dos educandos. É possível a atuação dos educadores estar ligada com o antevisto na literatura, mas, em outros instantes, pode ocorrer distanciamento em prol da adaptação e adequação com a situação, já que os professores realizam aperfeiçoamentos próprios baseados na experiência e na observação. O ponto em comum é a existência da proximidade com seus alunos, a interação entre mentor e educando que constrói um ambiente educacional colaborativo no qual os dois lados são beneficiados em sua formação.

5 Oportunidades de design para criação de animações com cantigas de roda

O uso das expressões oportunidade de design ou oportunidade para designers pode ser visto em publicações de autores como Desmet (2012), Mandelli e Tonetto (2019), Tonetto e colaboradores (2020) sobre emoções aplicadas ao design. São estudos que exploram o olhar para o artefato ou evento envolvendo esses artefatos; no decorrer da investigação, registram como ocorrem as emoções a partir das interações humano-objeto ou humano-humano que acontecem por meio de um objeto ou sistema. Em seus resultados, as pesquisas destacam ganchos no âmbito

emocional que podem ser aproveitados positivamente para fins de projeto, o presente trabalho adota o termo oportunidades de design para mencionar sobre tais ganchos.

Vale menção que tais estudos e equivalentes não são taxativos e definitivos em si. Devido às grandes possibilidades de interações e fontes de emoção que o artefato ou evento pode oferecer, não é possível prever e contemplar todas essas possibilidades. Inclusive, Tonetto e colaboradores (2020) admitem não ser o objetivo em sua pesquisa alcançar exaustivamente todas as possibilidades de insumos para o design, alcançando assim um caráter indicativo, disponibilizando observações que oferecem avaliações e/ou recomendações. Logo, isso leva a crer que alianças e complementações podem ser criadas em diferentes estudos sobre emoções aplicadas ao design.

Diante o exposto, a entrega da presente pesquisa se enquadra em propor oportunidades de design como recomendações, já que a metodologia desenvolvida consiste em uma abordagem qualitativa, inicialmente sem caráter taxativo. Assim como definido pelos autores acima, as recomendações aqui propostas poderão ser aplicadas ou não; serão sugestões e, posteriormente – a partir de mais pesquisa e aprofundamento –, poderão avançar os níveis até se tornarem requisitos, a depender de como se desenrolarão suas aplicações.

Com isso, espera-se que as reflexões e recomendações contribuam para a imersão do designer de animações no que se refere ao material audiovisual para educação, isto é, oferecer aos profissionais conhecimento sobre conceitos de pedagogia, abordagem de conteúdo, linguagem educacional, entre outros. Haver entendimento por parte do designer de animações a fim de suprir as tomadas de decisão gerará soluções planejadas para as etapas seguintes, e não somente depender de conhecimentos subjetivos. Assim, serão atendidas as orientações de Bonsiepe (2011), as quais alegam ser uma deficiência na imersão inicial o motivo para grande parte dos problemas de projeto.

Princípios emocionais aplicados no design de animações educacionais com cantigas de roda incorporam elementos de design com o objetivo de evocar emoções que favoreçam a aprendizagem. Uma consequência positiva é a motivação dos alunos. Frequentemente, equipes responsáveis por materiais educacionais concentram-se apenas no conteúdo, negligenciando a conexão emocional com os aprendizes. Alves e Battaiola (2011) sintetizam o conceito de motivação com base em diversos pesquisadores, destacando que motivação significa aguçar o interesse que leva à ação. Em outras palavras, é o estímulo que direciona o indivíduo a um objetivo para satisfazer uma necessidade. Os autores descrevem a motivação como uma força que pode ser positiva, aproximando o aprendiz do conteúdo, ou negativa, afastando-o.

Ferraz e Fusari (1993) também contribuem para essa discussão, enfatizando a capacidade cognitiva e sensível das crianças em se relacionar emocionalmente com materiais educacionais. Eles argumentam que essa conexão emocional permite que as crianças distingam e escolham materiais que lhes proporcionam satisfação e prazer. Essa relação emocional pode prolongar a vida útil do material educacional, uma vez que os usuários, ao guardarem boas lembranças, têm a tendência de propagar e recomendar esses materiais no futuro. Portanto, integrar princípios emocionais no design de animações educacionais com cantigas de roda não apenas motiva os alunos, mas também aumenta durabilidade dos materiais, pois há probabilidade de ser propagado ou recomendado pelos usuários que guardam boas memórias sobre esse objeto.

Porém, é necessário ressaltar que a animação com cantiga de roda também precisa criar laços afetivos com o educador, afinal, é o educador que seleciona os materiais antes de chegar aos aprendizes. Souza (2011) o considera articulador essencial dentro do ambiente escolar, é o responsável em analisar o grupo a ser trabalhado e quais propostas serão adequadas, a fim de

apresentar aquilo que auxiliará o conhecimento de mundo das crianças. Em função disso, fatores como a filosofia educacional também podem ser levados em conta no design para criar a aproximação entre o profissional e o material educacional. Portugal e Couto (2010) incluem nesse bojo todo o conjunto de crenças e valores, os quais influenciam em como são praticados os meios de ensino-aprendizagem dentro da instituição.

Além do que já foi discutido em tópicos anteriores, o recorte na presente pesquisa para trabalhar a cantiga de roda no design de animações também é devido a oportunidade de a música ter o poder de tocar o emocional das pessoas de diversas formas. Caso contrário, não existiria tanta demanda por produtos e serviços que facilitem o seu acesso. Isso é percebido em todas as culturas. Norman (2008) lembra que ritmo e rimas, melodia e canções presentes desempenham papel especial no convívio social. É fácil de perceber isso observando experiências emocionais socialmente compartilhadas no cotidiano, como festas, cinemas, viagem de carro.

A memória emocional explicada por Goleman (2012) tem ligação direta com a relação entre indivíduo e música, pois o cérebro trabalha por meio de associações e certas músicas podem estar relacionadas a eventos que desencadearam algum tipo de emoção. Um exemplo é trazido por Galvão (2006) ao relatar que um indivíduo caminhando ao supermercado pode ter uma série de memórias e emoções desencadeadas pelo simples fato de ouvir a música que estava tocando no instante do término de namoro. Ou seja, as emoções não originam apenas da música, mas também dos fatos que estão associados àquela música. Ao trabalhar dentro da educação infantil esse potencial emocional que tem a arte musical, será possível alcançar dois pontos: a criação de vínculos afetivos com o ambiente escolar devido às emoções positivas, segundo Lima (2014); e o registro dos momentos na memória emocional como situações que fazem bem ser lembradas para posterior acesso, quando a criança vier a ter idade superior, segundo Goleman (2012) e Damazio (2013).

Segundo o ponto de vista definido por Norman (2008), música é um elemento-chave capaz de atingir o cérebro do espectador nos três níveis definidos pelo autor. Existe o estímulo inicial no nível visceral causado pelo ritmo, tipo de canção e harmonia; o prazer de executar uma canção no nível comportamental; e a satisfação pelo nível reflexivo em perceber cada elemento da melodia, suas linhas e combinações, além de criar redes semânticas sobre o que aquela música representa. Tendo isso em vista, é cabível afirmar que design de animações educacionais com cantigas de roda também é oportunidade a fim de trabalhar a emoção nas crianças por meio da música nos três níveis definidos por Norman (2008): causar o encantamento por conta de a cantiga apresentar musicalidade típica da infância; proporcionar o prazer de executar ou acompanhar a canção; trabalhar a rede semântica sobre a canção.

Essa indução emocional nesses três níveis através da música é algo muito recorrente em produtos audiovisuais para o entretenimento. Ainda segundo Norman (2008), a experiência pode acontecer de forma consciente quando a criança tem a sua atenção direcionada para a música. Também pode acontecer de forma inconsciente nos instantes em que a trilha sonora é executada em segundo plano. Não há, assim, percepção intencional, mas o subconsciente faz o registro e induz a condição emocional. Dessa forma, produtos audiovisuais, através da trilha sonora, são capazes de alterar totalmente o clima emocional de uma cena; por exemplo, uma cena calma e feliz se torna melancólica e triste somente sob influência da música tocada ao fundo.

O repertório de cantigas de roda oferece amplo leque de opções para trabalhar a emoção através da música. Isso foi esclarecido por Jurado Filho (1985) quando analisou as letras dessas canções e verificou um conjunto de sentimentos retratados e atitudes do narrador decorrentes

desses sentimentos. A amplitude de opções varia desde sentimentos de alegria e paixão até tristeza e solidão, passando também por situações de raiva, vingança e gratidão. A musicalidade acompanha esse estado emocional contido na letra e essa condição abre oportunidade de a indução emocional dentro do design de um desenho animado com cantiga de roda possa partir do próprio cancionário infantil.

Em outros termos, cantigas de ritmos mais rápidos e cadenciados podem ser aplicadas como trilha sonora de cenas planejadas para induzir emoções de alegria, energia e vontade de dançar; da mesma forma que cantigas de ritmos mais lentos podem ter a função de induzir tranquilidade, melancolia ou tristeza em cenas planejadas para esses tipos de emoções. Já as cenas que contenham o medo, seguindo a orientação de Norman (2008), são acompanhadas de trilhas sonoras com andamentos rápidos, porém dissonantes e mudanças repentinas de altura e tom. Apesar de existirem cantigas de roda que abordam o medo, como “Nana, neném” e “Boi da cara preta”, dificilmente são cantadas com as características citadas por Norman (2008). Nesse caso, seria necessário avaliar o planejamento da trilha de forma a adaptar sua musicalidade à cena.

Caso o design de animação educacional seja planejado para utilizar a cantiga como elemento central e provocar a percepção consciente definida por Norman (2008), aqui também será necessário estar atento ao perfil do público. A faixa etária e o desenvolvimento cognitivo também influenciam na determinação de quais tipos de cantigas provocam maior envolvimento da criança.

Sobre esse aspecto, buscou-se orientações através das duas profissionais atuantes que se disponibilizaram a compartilhar seus relatos de experiência com a pesquisa. A educadora Gabriela Coppola,⁵ em entrevista, relata, baseada em sua experiência em sala de aula, que desenhos animados com cantigas de roda mais focados na musicalidade, elementos gráficos, letras com estrofes simples e repetitivas são mais envolventes para crianças de até dois anos. Crianças de quatro anos em diante, segundo a entrevistada, são passíveis de envolvimento por produtos que contenham canções com letras mais rebuscadas, oralidade que requer mais da dicção, estrofes mais longas e menos repetitivas. A faixa dos três anos pode ser vista como uma etapa de transição; logo, as músicas escolhidas precisam apresentar um nível intermediário entre o mais simples destinado até os dois anos e o mais rebuscado destinado aos quatro anos em diante.

Uma outra oportunidade de design em animações educacionais com cantigas de roda é através de sua oralidade e musicalidade. É possível criar a inter-relação entre a letra da cantiga e a narrativa do desenho animado, pois é comum que as músicas desse gênero já contenham uma pequena história, a qual mexe com o imaginário do aprendiz em suas estrofes. Ou seja, é possível aproveitar a narrativa contida dentro da própria cantiga para desenvolver um roteiro que torne a história da cantiga mais rica em fatos e detalhes. O discurso de Silva, Garcia e Silva (2013) defende que contar histórias e cantigas estimula o aprendizado, a expressão e a integração social. Porém, vale ressaltar que os autores trazem a necessidade de discussão e contextualização posterior com os aprendizes, caso a história da cantiga contenha alguma carga moral implícita ou explícita.

⁵ Entrevista concedida em setembro de 2017 via aplicativo de mensagens durante a pesquisa. Gabriela Domingues Coppola é doutora em Artes Visuais pelo Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas, possui mestrado na área de Educação, Conhecimento, Linguagem e Arte pela Faculdade de Educação na mesma universidade. Foi professora do ensino superior em Comunicação Digital na Universidade Paulista, onde lecionou para os cursos de Design Gráfico, Fotografia e Produção Audiovisual. Também atua como docente do quinto ano do ensino fundamental na Escola Comunitária de Campinas e foi professora convidada do curso de pós-graduação em Design Gráfico do Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial (Senac) Campinas durante quatro anos.

Até então, as aplicações da cantiga em design de animações educacionais como oportunidade de conexão afetiva aqui discutidas exploram a utilização como atenção central da cena ou como trilha sonora de fundo. Mas existe um terceiro elemento que também proporciona significado e reações emocionais, que são os efeitos sonoros. Esse item não é necessariamente música, e sim um som para representar algum acontecimento em cena, como, por exemplo, a chuva, o vento ou uma porta abrindo. A indicação de Norman (2008) é por utilizar sons naturais para essa finalidade. Assim, a satisfação será alcançada em virtude do fácil reconhecimento, por exemplo, de crianças sorrindo, pássaros cantando, o som de uma pedra caindo na água.

Diante do discutido, ficam claros o potencial emocional e o encantamento que podem ser alcançados através de cantiga de roda e som em produtos audiovisuais, favorecendo, inclusive, o registro na memória emocional. Porém, Norman (2008) ainda chama a atenção para o cuidado necessário ao trabalhar com esses elementos, pois causarão o efeito contrário caso aplicados de forma equivocada ou exagerada. Ao invés de aproximar e cativar o espectador, pode inibi-lo ou afastá-lo, conforme retratado a seguir:

O problema com a música, contudo, é que também pode incomodar – se for alta demais, se interferir, ou se o humor que transmitir conflitar com os desejos ou o humor do ouvinte. A música ambiente é agradável, desde que fique ao fundo. Sempre que interfere em nossos pensamentos, deixa de ser um realce e se torna um impedimento, distraindo e irritando. A música deve ser usada com delicadeza. Ela pode fazer tanto mal quanto ajudar. (NORMAN, 2008, p. 143-144).

Isso leva a crer que a música não deve ser utilizada a ponto de saturar o material educacional. Isso pode desviar a atenção ou causar emoções negativas que de afastamento ou que desfavoreçam o processo de ensino-aprendizagem. O objetivo é alcançar um equilíbrio entre os elementos que compõem o produto audiovisual em prol do processo cognitivo. A parte musical precisa ser projetada com o mesmo cuidado aplicado aos outros componentes.

Além disso, é importante lembrar que o educador também é público-alvo para a música, visto que é o mediador da atividade em sala e também é alcançado pelas canções quando o som se propaga por todo o ambiente. Caso o trabalho realizado com a música no desenho animado não cause também encantamento no educador, o material audiovisual não alcançará os aprendizes. Em função disso, o designer de animações educacionais precisa estar ciente que as canções e trilhas sonoras não podem ter presença sem propósito. A mensagem e a experiência transmitidas por essa linguagem também acompanham a concepção educacional definida pelo educador que irá aplicá-la.

6 Considerações preliminares

O presente estudo investigou a aplicação de cantigas de roda e animações como ferramentas pedagógicas na educação infantil, explorando seus efeitos no desenvolvimento cognitivo e emocional das crianças. A pesquisa foi fundamentada na integração de recursos audiovisuais no ambiente educacional, com um enfoque particular em música e dramatização. Destaca-se a importância do design na criação de desenhos animados com cantigas de roda, e como os conhecimentos obtidos podem orientar a atuação do profissional de design.

O profissional responsável pelo design de desenho animado educacional não se limita a criar um produto, objeto ou serviço, mas concebe todo um ecossistema de interações no ambiente educacional. Isso traz atenção sobre a importância de integrar os conhecimentos de design e educação para promover a aprendizagem. Embora essa contribuição não seja totalmente

mensurável ou previsível, reconhece-se o potencial significativo do design nesse processo. Ao mesmo tempo, os autores aqui mencionados não deixam de destacar o papel histórico das escolas e as contribuições alcançadas pelas didáticas tradicionais ao longo do tempo.

Traz assim maior evidência para a necessidade de estudos que possam orientar os designers que atuam na produção de animações educacionais, a fim de criarem ou terem a competência e critérios para selecionar materiais que apresentem qualidade tanto na sua função educacional, quanto na produção e acabamento. Isso se faz presente em função das inevitáveis possíveis comparações com outras produções audiovisuais presentes no cotidiano dos aprendizes. A seguir, disponibiliza-se os pontos discutidos ao longo do texto organizados em temas e tópicos para que funcione como uma referência e apoio na produção de animações com cantigas de roda seguindo oportunidades de design fundamentados em princípios da emoção:

1. Animação com cantigas de roda como recurso educacional:

- Cantigas de roda podem ser consideradas atividades completas por unir poesia, música, dança e dramatização a ponto de atrair as crianças para ações de entrega, de alegria e de intensidade;
- Abordagem com cantigas de roda pode trabalhar como um elemento cultural, forma de expressão humana;
- A animação é um recurso tecnológico para apresentar as cantigas de roda em ambiente educacional;
- A animação com cantiga de roda podem ser uma porta de entrada para educadores e educandos trabalharem novas leituras sobre as cantigas e propaga-las.

2. Oportunidades de design para criação de animações com cantigas de roda:

- Utilizar cantigas de roda em animações educacionais favorece envolvimento com o material educacional devido a relação da música com a memória emocional;
- Experiência de animações educacionais com cantigas podem atuar em três níveis: encantar pela musicalidade, prazer em cantar, trabalhar a rede semântica sobre o conteúdo da canção;
- O repertório de cantigas de roda oferece opções para trabalhar a emoção através da música. Exemplo, cantigas de ritmos mais rápidos e cadenciados podem ser aplicadas como trilha sonora de cenas planejadas para induzir emoções de alegria, energia e vontade de dançar; da mesma forma que cantigas de ritmos mais lentos podem ter a função de induzir tranquilidade, melancolia ou tristeza em cenas planejadas para esses tipos de emoções;
- Aproveitar a narrativa contida dentro da própria cantiga para desenvolver um roteiro que torne a história da cantiga mais rica em fatos e detalhes.
- Efeitos sonoros com sons naturais podem provocar satisfação em virtude do fácil reconhecimento, por exemplo, de crianças sorrindo, pássaros cantando, o som de uma pedra caindo na água.

Os dados coletados mostram que a utilização de cantigas de roda facilita a aprendizagem de conteúdos básicos, como números e partes do corpo. Educadores relataram que as crianças, ao cantarem repetidamente essas músicas, desenvolvem suas habilidades linguísticas e cognitivas de

maneira lúdica e interativa. Além disso, as animações baseadas em cantigas de roda proporcionaram um aumento significativo na retenção de informações e na motivação das crianças.

Este estudo contribui para cruzar a literatura sobre educação infantil e design ao fornecer direcionamentos dos benefícios das cantigas de roda e o design de animações. A pesquisa destaca a importância de uma abordagem pedagógica integrada que considera as experiências culturais e emocionais das crianças. Ao continuar explorando essas técnicas, podemos promover um ambiente de aprendizado mais dinâmico e envolvente, atendendo às necessidades das novas gerações de alunos.

A principal limitação do presente estudo foi a ausência de oportunidade para elaborar uma animação com cantiga de roda aplicando as recomendações trazidas. Fica como proposta de desenrolar da pesquisa o ensino para avaliar junto aos alunos como foi a experiência de lidar com animações educacionais com cantigas de roda que apliquem as oportunidades de design aqui trazidas e avaliar os resultados. Essa implementação oferece chance de criar a colaboração contínua entre pesquisadores, educadores e designers, será essencial para desenvolver estratégias que maximizem o potencial das cantigas de roda e animações na educação infantil.

Isso é viável ao considerar a aprendizagem e seu contexto como um conhecimento que exige capacidades de diversas áreas específicas além do design, como psicologia, didática, neurociência, antropologia e licenciaturas. Essas áreas podem colaborar em equipe para abordar a ampla gama de aspectos fundamentais, algo que seria difícil para uma única pessoa atingir de forma abrangente. Essa abordagem colaborativa pode resultar em materiais educacionais que minimizem possíveis rejeições prematuras pelos alunos ou desinteresse devido à falta de motivação.

7 Referências

ALVES, M. M. **Design de animações educacionais**: recomendações de conteúdo, apresentação gráfica e motivação para aprendizagem. 2012. 240 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2012.

ALVES, M. M., BATTAIOLA, A. L. Recomendações para ampliar motivação em jogos e animações educacionais. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 10., 2011, Salvador. **Anais eletrônicos...** Salvador: SBGames, 2011. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/short/92008.pdf>. Acesso em: 21 jun. 2017.

BONSIEPE, G. Design e pesquisa do design: diferença e afinidade. In: BONSIEPE, G. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo: Blucher, 2011. cap. 11, p. 227-241.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**: conhecimento de mundo. Brasília, DF, 1998. v. 3.

DAMAZIO, V. Design, memória, emoção: uma investigação para o projeto de produtos memoráveis. In: MORAES, D. de; DIAS, R. A. (Org.). **Cadernos de estudos avançados em design**: emoção. Barbacena: EdUEMG, 2013. v. 8. p. 43 61.

DESMET, P. M. A. Faces of Product Pleasure: 25 Positive Emotions in Human-Product Interactions. **International Journal of Design**, [S. l.], v. 6, n. 2, 2012. Disponível em: <http://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/1190>. Acesso em: 2 out. 2023.

- DURAN, E. R. S. **A linguagem da animação como instrumental de ensino**. 2010. 159 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Departamento de Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010.
- FERRAZ, M. H. C. T.; FUSARI, M. F. R. **Metodologia do ensino de Arte**. São Paulo: Cortez, 1993. (Coleção magistério 2º grau. Série Formação do professor).
- FANTIN, M. O processo criador e o cinema na educação de crianças. *In*: FRITZEN, C.; MOREIRA, J. (Org.). **Educação e arte**: as linguagens artísticas na formação humana. Campinas: Papirus, 2008. p. 37-65. (Coleção Ágere).
- FERRAZ, M. H. C. T.; FUSARI, M. F. R. **Metodologia do ensino de arte**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2009.
- GALVAO, A. Cognição, emoção e expertise musical. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, Brasília, DF, v. 22, n. 2, p. 169-174, ago. 2006. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/S0102-37722006000200006>. Acesso em: 12 dez. 2013.
- GOLEMAN, D. **Inteligência emocional**: a teoria revolucionária que define o que é ser inteligente. 2. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.
- JURADO FILHO, L. C. **Cantigas de roda**: jogo, insinuação e escolha. 1985. 168 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Departamento de Linguística, Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1985.
- KISHIMOTO, T. M. A infância, a cultura lúdica e a formação do brincante. *In*: CARVALHO, A. M. P. (Org.). **Formação de professores**: múltiplos enfoques. São Paulo: Sarandi, 2013. p. 147-164. Disponível em: <http://www.producao.usp.br/handle/BDPI/44125>. Acesso em: 16 mar. 2017.
- KOCH, G. S.; TOZATTI, D. M. Análise de projeto gráfico de livros infantis digitais. **Projética**, Londrina, v. 6, n. 1, p. 9-24, jul. 2015. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5433/2236-2207.2015v6n1p09>. Acesso em: 1 out. 2023.
- LIMA, N. S. No mundo mágico da Galinha Pintadinha e do Galo Carijó: usos da tradição na educação infantil em tempos de pós-modernidade. **Práxis Pedagógica**, Aracaju, v. 2, n. 3, p. 63-80, 2014. Disponível em: <http://periodicos.piodecimo.edu.br/online/index.php/praxis/article/view/106>. Acesso em: 9 mar. 2024.
- MANDELLI, R. R.; TONETTO, L. Design para empatia: brinquedos e brincadeiras como oportunidade para promover o desenvolvimento emocional. **Pesquisas e Práticas Psicossociais**, São João del-Rei, v. 14, n. 1, 2019. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1809-89082019000100005. Acesso em: 19 set. 2023.
- MEIRELES, G.; LEONE, H. H. C. A música da cultura infantil: brincadeiras cantadas, cirandas, parlendas e MPB. *In*: DOS SANTOS, A. K. A. dos; BATISTA, H. S. (Org.). **A música na educação básica**: matéria I de apoio à implantação da lei 11.769/08. Salvador: EDUFBA, 2011. p. 55-70.
- MÖDINGER, C. R. et al. **Artes visuais, dança, música e teatro**: práticas pedagógicas e colaborações docentes. Erechim: Edelbra, 2012a. (Coleção Entre Nós, v. 1).
- MÖDINGER, C. R. et al. **Práticas pedagógicas em artes**: espaço, tempo e corporeidade. Erechim: Edelbra, 2012b. (Coleção Entre Nós, v. 2).
- NORMAN, D. A. **Design emocional**: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Tradução de Ana Deiró. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

PORTUGAL, C.; COUTO, R. Design em situação de ensino-aprendizagem. *Estudos em Design*, Rio de Janeiro, v. 18, n. 1, p. 1-22, 2010. Disponível em: <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/42>. Acesso em: 16 jun. 2024.

SANTOMAURO, B.; ANDRADE, L. O que não pode faltar na pré-escola. **Nova Escola**, São Paulo, n. 217, nov. 2008. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/1270/o-que-nao-pode-faltar-na-pre-escola>. Acesso em: 23. mar. 2024.

SILVA, M. O. da; GARCIA, M. M. A. S.; SILVA, R. C. da. Contação de histórias infantis: promovendo a imaginação e o lúdico. **Elo: diálogos em extensão**, Viçosa, MG, v. 2, n. 1, p. 51-74, 2013. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.21284/elo.v2i1.10>. Acesso em: 23 jan. 2018.

SOUZA, M. A. C. **As cantigas de roda na Creche Jardim felicidade** – cenário vivo para o “exercício do olhar” – um estudo autoetnográfico. 2011. 114 f. Dissertação (Mestrado em Música) – Escola de Música, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.

TONETTO, L.M. et al. Designing Toys and Play Activities for the Development of Social Skills in Childhood. **The Design Journal**, [S. l.], v. 23, n. 2, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/14606925.2020.1717026>. Acesso em: 27 set. 2023.